Jeux en réseau lors du Salon Paris Games Week, en octobre 2013.
MATTHIEU RONDEL/RESERVOIRPHOTO

« Le jeu met de l'aventure dans un monde uniformisé »

Spécialiste de la sociologie du risque et de l'imaginaire, Aurélien Fouillet analyse l'emprise croissante des pratiques ludiques sur nos vies et y voit le signe d'une grande créativité culturelle

PROPOS RECUEILLIS PAR CATHERINE VINCENT

Chercheur au Centre d'études sur l'actuel et le quotidien (Paris), Aurélien Fouillet, 32 ans, est spécialiste de la sociologie du risque et de l'imaginaire. Dans son ouvrage *L'Empire ludique. Comment le monde devient (enfin) un jeu,* il analyse l'évolution actuelle des pratiques ludiques comme le signe d'un monde en mutation, dessinant les sociétés de demain. Loin d'une fuite hors de la vie sociale, ce flirt permanent avec l'imaginaire constitue à ses yeux un laboratoire où s'expérimentent des créativités inédites et de nouvelles façons de vivre ensemble.

L'esprit du jeu, selon vous, irrigue aujourd'hui l'intégralité de notre société. De quel « jeu » parlez-vous ?

Je parle aussi bien des jeux de rôle en ligne que de la culture pop, des réseaux sociaux, du jeu vidéo Candy Crush Saga, de la bande dessinée ou des sites de rencontre... Cette définition très éclectique est un parti pris. Ce qui m'intéresse, c'est d'étudier ce que toutes ces pratiques, qui s'insinuent en permanence entre le réel et l'imaginaire, révèlent de notre société. Ma définition du jeu, au fond, se rapproche de celle du pédopsychiatre anglais Donald Winnicott *[1896-1971]*. Selon lui, le jeu est un espace dans lequel se construit, pour l'enfant, ce qu'il y a entre ses espérances et le monde réel. Un espace dans lequel il apprend à faire la part des choses, à questionner « ce qui fait que la vie vaut la peine d'être vécue ».

C'est ce que j'entends par « jeu », non plus seulement pour les enfants mais pour tout un chacun. Car, aujourd'hui, les pratiques ludiques concernent tout le monde. Jusqu'aux années 1990, elles étaient cantonnées à un espace dit « de loisirs » : elles relevaient du frivole, de l'amusant, et elles n'intervenaient pas dans la définition de l'identité, dans le travail ou l'économie. Aujourd'hui, par le biais d'Internet et des nouvelles technologies de la communication, le jeu renouvelle nos façons de travailler, de vivre ensemble, d'être en couple, de se faire des amis. C'est un espace de remise en cause, de renouvellement de soi-même et de notre société. L'expression d'un monde qui change.

Vous évoquez, dans votre ouvrage, la « saturation » des valeurs de la modernité. De quoi s'agit-il ?

Il s'agit des valeurs sur lesquelles se sont fondées les sociétés occidentales : le travail, la famille, la rationalité, l'idéologie du progrès. Toutes ces valeurs traditionnelles montrent aujourd'hui les limites de leur efficacité. Elles étaient porteuses d'une promesse d'émancipation, mais cette promesse est en voie d'épuisement. Avec des conséquences multiples : une perte du sens de l'existence, une montée de l'individualisme, un isolement des uns par rapport aux autres... Et, plus globalement, une forme d'ennui.

Si le jeu envahit désormais les habitations, les transports en commun, le monde du travail (de nombreuses entreprises développent des activités ludiques pour stimuler la créativité de leurs cadres), c'est – entre autres – pour lutter contre cet ennui. L'univers du jeu fait communiquer le réel et l'irréel, la raison et l'imagination. Il crée de nouvelles formes de socialisation et introduit de l'aventure, de la prise de risque dans un monde uniformisé.

Le jeu, écrivez-vous, participe ainsi au réenchantement du monde. Mais ce monde embelli par l'imaginaire n'est-il pas coupé du monde réel ?

Je ne suis pas d'accord avec cette séparation entre le virtuel et le réel. Dans l'espace du jeu, ces limites sont floutées : il y a une porosité entre les deux mondes. Lorsque je faisais mon doctorat, j'ai interrogé une dame de 50 ans, mère de trois enfants, menant une vie de famille tout à fait normale, qui jouait au jeu de rôle en ligne World of Warcraft. Son avatar s'y était marié avec l'avatar d'un autre joueur, jusqu'au moment où tous deux se sont disputés et séparés. Elle me racontait que cette séparation lui avait brisé le cœur, presque comme une rupture d'amour d'adolescente...

Finalement, peu importe que cela se passe dans le monde réel ou dans le monde numérique : ce qui compte, c'est la sincérité de la relation. Ce qu'on va découvrir ensemble. Il en est de même avec la mise en récit de sa vie, que chacun est désormais libre de faire sur Facebook, Twitter ou encore Instagram – cette application qui permet de prendre des photos et de les poster sur les réseaux sociaux pour montrer dans quel restaurant on a déjeuné, dans quel lieu on se trouve, à quelle scène plus ou moins banale on vient d'assister. La vie quotidienne cesse d'être un espace de routine, du type « métro-boulot-dodo », pour devenir une succession de micro-événements que l'on partage avec les siens.

Aurélien Fouillet.
DR

¶
À LIRE
« L'EMPIRE LUDIQUE. COMMENT LE MONDE DEVIENT (ENFIN) UN JEU »
d'Aurélien Fouillet. (François Bourin, 212 p., 16 €).

Ces pratiques peuvent sembler secondaires, voire dérisoires. Pourquoi leur accordez-vous une telle importance ?

Dans l'évolution de notre société, on est dans un moment de transition. C'est pourquoi le jeu est si important : parce qu'il offre un espace d'expérimentation. A l'heure où nos sociétés sont en crise, en manque de repères, les activités ludiques ont une double fonction : elles font exister la communauté pour nous, tout en nous faisant exister à ses yeux. Autrement dit, elles produisent du relationnel. Et cela de manière très vivante, dans le monde réel. Il n'est pas rare en effet que les geeks expérimentent et élaborent dans les mondes virtuels de nouvelles formes de sociabilité, qu'ils exportent ensuite dans les communautés réelles.

Prenez par exemple les fab-labs, ces lieux ouverts où toutes sortes de machines-outils pilotées par ordinateur sont mises à la disposition du public pour la conception et la réalisation d'objets. A Barcelone, où se trouve l'un des fab-labs les plus actifs et les mieux équipés d'Europe, la créativité dépasse désormais le bricolage technologique pour inventer d'autres formes d'organisation urbaine et sociale... Ici, le jeu interroge et renouvelle les modes de production industrielle et la transmission du savoir. Si l'espace du jeu est fictionnel, il n'en est pas moins un espace concret dans lequel les êtres ludiques deviennent ce qu'ils sont et grandissent ensemble.

Selon le philosophe allemand Eugen Fink (1905-1975), le jeu constitue pour les sociétés traditionnelles un espace intermédiaire entre les hommes et les forces invisibles. De même estimez-vous que ce serait une façon d'apprivoiser la toute-puissance technologique qui nous entoure. Pourquoi ?

La pratique ludique peut être vue comme un rituel sacré permettant d'apprivoiser le dieu Technologie. Et cela ne date pas d'hier ! Il faut se rappeler que les illusionnistes ont eu un rôle important à jouer au XIXe siècle, au moment de l'apogée de la science et de la technique. Ce n'est pas un hasard si c'est à cette période que se développent le spiritisme et la prestidigitation, autrement dit l'usage de cette science, non pas pour la production matérielle et l'économie, mais pour fabriquer du spectacle et de l'illusion. De même, aujourd'hui : alors que les technologies de l'information et les interfaces homme-machine envahissent notre quotidien, l'objet technique devient un objet magique.

L'objet le plus emblématique de ce rapport magique à la technologie, c'est le téléphone mobile – qui ressemble d'ailleurs beaucoup plus au monolithe du film de Stanley Kubrick *2001 : l'Odyssée de l'espace* qu'à un téléphone traditionnel. On ne comprend pas nécessairement son fonctionnement, mais on le charge d'une forte intensité émotionnelle. Il possède aussi une dimension quasi initiatique : on n'apprend plus à s'en servir grâce à un mode d'emploi, mais par l'intermédiaire de sa communauté d'amis ou des vidéos glanées sur YouTube.

Ce portable, avec lequel nous pouvons nous livrer à tant de pratiques ludiques, est devenu une sorte de prolongement de notre corps propre, mais aussi une prolongement du monde. En ce sens, il est devenu une sorte d'objet transitionnel, cet objet décrit par Winnicott qui est le médium entre le « moi » et le monde. Avec lui, comme avec les nouvelles technologies, on devient tous plus ou moins des prestidigitateurs.

On ne trouve dans votre livre aucune critique sociale – ou sociétale – de cette emprise croissante du jeu sur nos vies. Tout serait donc merveilleux dans l'empire ludique ?

C'est vrai, mon livre n'est pas un livre critique. Il serait plutôt le relais de la critique – de ce que les cultures ludiques portent comme critique de notre société. Ce qui m'intéresse, c'est l'esprit d'aventure qui sous-tend le jeu. Car ce désir d'aventure devient une tendance générale de nos sociétés, des sports extrêmes aux comportements ludiques des seniors, en passant par l'engouement pour les films d'horreur ou d'action. Bien sûr, la pratique ludique n'est pas seulement créative, productrice de dynamisme et de remise en cause. Elle comporte également une part de risque. Dont celui de l'addiction : celle du joueur de casino ou du joueur en ligne, mais aussi l'addiction aux mails ou aux SMS, voire celle de ces tireurs solitaires qui jalonnent les faits divers et se sont entraînés sur leur ordinateur.

Je ne suis pas le ravi de la crèche, je sais bien que le jeu comporte un côté obscur tendant à la destruction de soi ou des autres. Mais si les jeux vidéo et les réseaux sociaux ont pris une telle importance dans nos sociétés, s'ils conduisent parfois à des comportements d'addiction, c'est qu'ils ont quelque chose à offrir que la société instituée n'offre pas, ou n'offre plus. Cela m'a paru important de montrer que cette emprise du jeu participe à l'apparition d'un monde d'une grande vitalité, d'une grande créativité culturelle.

A l'apparition, aussi, d'un espace de liberté ?

D'un espace, en tout cas, dans lequel il n'y a pas de règles. Cela semble paradoxal, puisqu'il y a des règles du jeu... Mais on peut les contourner, tricher ou s'en affranchir. Le jeu est un monde dans lequel on glisse d'une morale transcendante à une morale plus souple, qui devient l'expression d'un groupe plus que d'une société à part entière. Une morale également plus contradictoire : on peut être père de famille et jouer à World of Warcraft, aller sur des sites de rencontre sans pour autant tromper sa femme. Dans l'univers ludique, l'individu n'est plus rattaché simplement à une fonction professionnelle, sociale, familiale : il joue une multiplicité de rôles, et ce nouveau rapport au monde laisse la place à de nouveaux récits. ■